

Agony ha una data d'uscita

Dopo alcuni ritardi di produzione, **Agony** ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato Madmind Studio sul profilo Twitter ufficiale del gioco:

We finally have a solid release date for You!
Agony release date - 30 March 2018 pic.twitter.com/TcTxNfluzX

— Agony (@AgonyGame) [5 ottobre 2017](#)

Il titolo ambientato all'Inferno uscirà dunque il **30 Marzo 2018** su **PC**, e presumibilmente su **Xbox One** e **PlayStation 4**.

Non sono stati resi noti altri dettagli, ma i 12 minuti di gameplay rilasciati poco prima dell'inizio dell'estate sono stati ben accolti dai numerosi utenti che ormai da tempo attendono il gioco:

Darksiders III: analisi del gameplay

Dopo l'annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di **Darksiders III**, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell'Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie *Darksiders* è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra** e **Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.

Il [video di IGN](#) mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.

Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all'occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell'equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un'idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.

Salta inoltre all'occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l'agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.



Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.

Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.

Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.

Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere, ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.

In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.

Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.

Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, **Sloth - il Signore delle Mosche**. È una lotta in più

fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.



Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.

Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di **texture** e l'utilizzo di **shader** e materiali. Purtroppo non si ha parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno

minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.